



Cahiers
de recherches
médiévales et
humanistes

Cahiers de recherches médiévales et humanistes

Journal of medieval and humanistic studies

28 | 2014

La pratica e la grammatica

Les Moyen Âge de *Game of thrones*

Florian Besson, Catherine Kikuchi et Cécile Troadec



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/crm/13765>

DOI : 10.4000/crm.13765

ISSN : 2273-0893

Éditeur

Classiques Garnier

Édition imprimée

Date de publication : 31 décembre 2014

Pagination : 479-507

ISBN : 9782812445675

ISSN : 2115-6360

Référence électronique

Florian Besson, Catherine Kikuchi et Cécile Troadec, « Les Moyen Âge de *Game of thrones* », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes* [En ligne], 28 | 2014, mis en ligne le 31 décembre 2017, consulté le 13 octobre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/crm/13765> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/crm.13765>

© 2015. Classiques Garnier, Paris

LES MOYEN ÂGE DE *GAME OF THRONES*

La réception mondiale de la série HBO *Game of Thrones* a permis à un public extrêmement large de découvrir la grande œuvre de George R. R. Martin, *A Song of Ice and Fire*, déjà célèbre certes, mais dont la réception avait certainement été plus réduite et limitée en grande partie aux lecteurs habituels de *fantasy*. Avec la série, on dépasse largement ce public traditionnel. À la suite de ce qui est devenu un véritable phénomène, les journalistes et les critiques se sont emparés de l'œuvre pour comprendre son succès. Tous font la description d'un monde au réalisme brutal¹, un monde « médiéval » voire « moyenâgeux² », cadre d'une œuvre qui se déroule certes dans un univers inventé, mais dans lequel on trouve de nombreux traits du Moyen Âge occidental. Les intérêts historiques de l'auteur sont clairement affirmés par celui-ci, notamment l'inspiration qu'aurait constituée la guerre des Deux Roses de la deuxième moitié du xv^e siècle en Angleterre pour l'intrigue et les personnages. Et il y a bien une impression médiévale qui se dégage de l'univers qui nous est présenté, une « médiévalité diffuse » pour reprendre le concept de Francis Dubost, réutilisé dans le contexte de la *fantasy* par Anne Besson³. Lorsque l'on regarde la série, lorsque l'on lit quelques pages des livres, on sait immédiatement où et quand on se situe : le paysage sonore et visuel, le vocabulaire, nous plongent dans

1 C'est notamment le titre d'un article daté du 24 mars 2013 de T. Holand dans *The Guardian* : « *Game of Thrones* is more brutally realistic than most historical novels ».

2 B. Nilset, « Pourquoi la série *Game of Thrones* marquera son époque », *L'Express*, 28.10.13 : « En effet, au moment où s'ouvre le récit, Westeros ressemble à première vue en tous points à notre Europe moyenâgeuse : une organisation féodale, une société violemment inégalitaire et fondée sur les rapports de force. » A. Borde, « 'Game of Thrones' : pourquoi un tel succès ? », *Le Point*, 20.8.2013 : « Son atmosphère Moyen Âge ne vante pas le modèle occidental et s'exporte très bien en Asie. »

3 F. Dubost, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale XI^e-XIII^e siècles : l'Autre, l'Ailleurs, l'Autrefois*, Paris, Honoré Champion, 1991, p. 2 : « Cette "médiévalité diffuse" fournit encore à l'imaginaire contemporain une référence fantastique satisfaisante. », et A. Besson, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007, p. 156.

une ambiance médiévale. Murailles et batailles, chandelles et chevaux, épées et hauberts, seigneurs et honneurs¹ : oui, il y a du Moyen Âge, et oui, c'est le « nôtre », autrement dit l'occidental, ce que reflète le nom même du continent où se passe l'essentiel de l'intrigue, Westeros.

À partir de ce constat évident, la question, en tant que médiéviste, est de comprendre, à partir de notre connaissance historique de ce qu'a été le Moyen Âge, comment est construite cette médiévalité dans le contexte de la *fantasy*. Il faut questionner cette impression diffuse qui est loin d'être univoque ou innocente. À la différence d'autres œuvres de *fantasy*², *Game of Thrones* tout comme *A Song of Ice and Fire* ne reposent pas sur une période historique précisément définie et tous les éléments ne proviennent pas forcément de la seule période médiévale : le Mur reprend ainsi évidemment le mur d'Hadrien. Reste que ce que l'on considère comme médiéval semble dominer. La mise en commun, pour la création d'un monde doté de son épaisseur historique propre, de ces éléments venus de diverses temporalités ou aires géographiques pose parfois des problèmes de cohérence et d'historicité. Mais il ne s'agit pas ici de critiquer ces incohérences : Martin n'ayant jamais prétendu faire œuvre d'historien³, ces éléments ne peuvent pas discréditer son œuvre. L'enjeu est ici différent : il s'agit de comprendre ce qui se passe quand on parle de Moyen Âge dans un cycle littéraire et télévisuel. Si les critiques, on l'a dit, sont souvent prompts à souligner avec enthousiasme le réalisme de l'œuvre de Martin, c'est le réel de référence qu'il s'agit

1 A. Rochebouet et A. Salamon écrivent ainsi : « Le Moyen Âge de Fantasyland est, en fait, moyenâgeux et pourrait se résumer souvent à quelques mots : féodalité, château/citadelle, cheval, épée. », dans « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* : un mirage des sources ? », *Cahiers de recherches médiévales*, 16, 2008, p. 319-346, ici p. 332.

2 Par exemple *Asb: A Secret History*, de M. Gentle (Londres, Gollancz, 2000-2001, 4 t.), qui se situe dans la Bourgogne de Charles le Téméraire ; les romans de G. G. Kay, comme *Tigana* (New York, Viking, 1990), *The Lions of Al-Rassan* (New York, Harper, 1995), *Sailing to Sarantium* (New York, Harper, 1998), *Under Heaven* (Toronto, Viking Canada, 2011), se situent à chaque fois dans un moment historique clairement identifiable.

3 Voir par exemple un post de forum daté du 27 novembre 1998 de G. R. R. Martin largement repris pour expliquer son rapport à l'histoire de l'auteur : « The Wars of the Roses have always fascinated me, and certainly did influence *A Song of Ice and Fire*, but there's really no one-for-one character-for-character correspondence. I like to use history to flavor my fantasy, to add texture and verisimilitude, but simply rewrite history with the names changed has no appeal for me. I prefer to reimagine it all, and take it in new and unexpected directions. » Propos collectés sur http://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/More_Wars_of_the_Roses.

dès lors d'interroger. Car, alors que les critiques parlent sans cesse d'une série qui s'inspire *du* Moyen Âge, pensé comme une période unifiée, les médiévistes au contraire parlent de périodes et de lieux différenciés, bref, de *plusieurs* Moyen Âge. À l'heure où l'on discute beaucoup des périodes et de leurs cohérences¹, c'est ce qu'il faut rappeler : un historien du VI^e siècle et un historien du XV^e siècle peuvent se définir tous deux comme médiévistes, mais ils ne travaillent pas sur le même monde – ce qui implique qu'un homme du VI^e siècle aurait été bien perdu au XI^e siècle, sans même parler du XV^e siècle²... Il s'agit dès lors d'interroger le réalisme de l'œuvre, non pas pour se demander si elle est réaliste, mais pour se demander à quel réel on renvoie, autrement dit pour déconstruire le rapport au Moyen Âge historique de l'univers créé par George R. R. Martin, le tout pour comprendre, peut-être, ce que cela nous apprend sur la façon dont aujourd'hui le Moyen Âge est perçu et compris, au-delà des cercles universitaires³.

La prise en compte simultanée du cycle *Song of Ice and Fire*⁴ et de la série télévisuelle *Game of Thrones* – nous distinguerons les deux en les appelant par leur titre différencié – et ce bien qu'aucun des deux ne soit encore achevé, permet d'envisager le Moyen Âge tant dans ses représentations littéraires que dans sa mise en scène visuelle. Il s'agit de plus de réalisations parallèles : si la série HBO a débuté bien après le début de *Song of Ice and Fire*, il est néanmoins notable que George R. R. Martin ait participé activement à l'écriture du scénario. Celui-ci

1 Citons J. Le Goff, *Faut-il vraiment découper l'histoire en tranches ?*, Paris, Seuil, 2014.

2 Ce que reflète, par exemple, le fait que la grande collection « Histoire de France » chez Belin (Paris, 2010-2012) ne consacre pas moins de quatre tomes à la période couramment identifiée comme « le » Moyen Âge : G. Bühner-Thierry et C. Mériaux, *La France avant la France 481-888* ; F. Mazel, *Féodalités 888-1180* ; J. Cassard, *L'âge d'or capétien 1180-1328* ; et B. Bove, *Le temps de la guerre de Cent Ans 1328-1453*.

3 Rappelons que les livres de Martin se vendent à plusieurs dizaines de millions d'exemplaires, ce qui est, est-il besoin de le souligner, bien plus que n'importe quel livre d'historien. À bien des égards, le Moyen Âge de Martin l'emporte sur celui des historiens – notamment chez les étudiants, et les auteurs de cet article, tous trois chargés de TD à l'université, s'en rendent bien compte.

4 Les numéros de pages des livres sont tirés de l'édition Bantam, New York, format poche, version originale. Nous avons également choisi de nous référer aux différents volumes de la série par leur titre abrégé : AGOT pour *A Game of Thrones*, ACOK pour *A Clash of Kings*, ASOS pour *A Storm of Swords*, AFFC pour *A Feast for Crows*, et ADWD pour *A Dance with Dragons*. Nous nous référerons aux épisodes de la série en donnant simplement le numéro de la saison et de l'épisode.

étant toujours en train d'écrire les derniers tomes de son cycle, ce sont deux œuvres qui vont nécessairement s'influencer réciproquement ; elles doivent désormais se penser non pas l'une contre l'autre, mais ensemble, dans une transmédialité féconde et complexe.

Notre réflexion s'articulera en trois temps : le monde imaginaire de Martin met en scène des personnages qui interagissent, le plus souvent sur le mode de la compétition ou du conflit, d'où une attention portée tout d'abord aux pouvoirs ; ces personnages évoluent dans un monde construit et extrêmement spatialisé, d'où une nécessaire étude des territoires ; enfin, ce monde est doté d'une histoire propre, qui participe puissamment de l'effet de réel mais suscite également des questionnements et est révélatrice de la manière dont le Moyen Âge est perçu et utilisé, d'où un dernier temps centré sur les histoires.

POUVOIRS

A Song of Ice and Fire est probablement l'une des séries de *fantasy* les plus politiques : les grandes familles luttent pour le contrôle du Trône de Fer, dans des interactions toujours conflictuelles qui donnent son nom à la série télévisée et au premier tome : un jeu de trônes, en vérité. À bien des égards, un chevalier médiéval transporté à Westeros s'y retrouverait. Il y retrouverait d'abord très clairement sa position socialement supérieure : les nobles dominent des paysans réduits au rang de figurants, à qui est niée toute *agency*. On peut même se demander si ce n'est pas là le cœur de la « médiévalité » de *Game of Thrones* : un monde dans lequel les guerriers agissent, et les autres subissent¹. Pour compter sur l'échiquier politique, il faut avoir une épée (ou des dragons). Cet échiquier politique, précisément, ressemble à celui du Moyen Âge occidental. On y croise des seigneurs et des dames, des vassaux plus ou moins fidèles – que l'on pense à la félonie de Bolton vis-à-vis de Robb Stark –, une chevalerie ordonnée autour d'un système de valeurs (que

1 *AGOT*, p. 233 : « It is no matter to them [the common people] if the high lords play their game of thrones, so long as they are left in peace [...]. They never are. » Saison 3, épisode 10, Varys déclare : « Here, only the family name matters. »

manifeste le titre de « ser ») même si la plupart des chevaliers savent prendre de la distance par rapport à ces codes moraux¹. On se soucie de son honneur, du sien propre et de celui de son lignage. Le roi gouverne avec un conseil restreint, ce qui évoque le fonctionnement des monarchies européennes du XIV^e siècle, même si chaque grand seigneur semble très libre par rapport à ce pouvoir royal. Le vassal prête l'hommage à un seigneur, récupérant une fraction de la puissance publique (le ban), et lui devant aide et conseil (*auxilium et consilium*), en échange de sa protection et de son soutien².

Les structures politiques sont ainsi globalement les mêmes. On est de toute évidence dans un monde féodal, dominé par les liens de personne à personne – Joffrey demande à tous les nobles de venir lui prêter hommage après son couronnement –, même si les différents fiefs semblent solidement entre les mains de grandes familles : les Stark tiennent ainsi Winterfell depuis plusieurs milliers d'années. Le roi a une autorité réelle, se montrant capable par exemple de confisquer son fief à un seigneur félon – c'est la commise³ –, mais sans avoir d'armée à lui. Il est significatif d'ailleurs d'entendre Joffrey, mécontent de devoir dépendre de la pyramide féodale, en réclamer une⁴ : la série reprend ici le schéma de la « genèse de l'État moderne », qui se construit en récupérant à son profit le monopole de violence légitime. Westeros est ainsi un monde défini par des structures féodo-vassaliques familières à

1 Voir D. Barthélemy, *La chevalerie. De la Germanie antique à la France du XII^e siècle*, Paris, Fayard, 2007 ; J. Flori, *L'idéologie du glaive*, Paris, Droz, 2010 (1983).

2 *AGOT*, p. 16 : « One day, Bran, you will be Robb's bannerman, holding a keep of your own for your brother and your king, and justice will fall to you. » ; p. 467 : « By the grace of his liege lord, he holds a stout keep and lands of his own. » ; p. 483 : « Each had been welcomed into friendship and allowed to retain honors and office for a pledge of fealty. » ; *ACOK*, p. 99 : « I was his man, a Baratheon man. » Martin va jusqu'à nous faire entendre un serment d'allégeance, qu'aucun chevalier médiéval n'aurait désapprouvé : « To Winterfell we pledge the faith of Greywater [. . .]. Heart and heart and harvest we yield up to you, my lord. Our swords and spears and arrows are yours to command. Grant mercy to our weak, help to our helpless, and justice to all, and we shall never fail you. », *ACOK*, p. 329. Un peu plus loin, on a un rite d'hommage en bonne et due forme : p. 563 : « As she clasped the other woman's hand between her own. . . » (saison 2, épisode 5). Ailleurs encore, une enseigne d'auberge représente *ASOS*, p. 147 : « A king upon his knee, his hands pressed together in the gesture of fealty. »

3 *AGOT*, p. 470 : « I [Ned] strip him [Gregor] of all rank and titles, of all lands and income and holdings. . . » ; saison 1, épisode 6.

4 Saison 1, épisode 3.

l'historien des ^{x^e}-^{xiii^e} siècles, et d'ailleurs fort bien utilisées par George R. R. Martin, celui-ci, en particulier, ne donnant pas un poids exagéré à la ritualité : si certains, tel Barristan Selmy, attachent de toute évidence un grand prix à un serment, la plupart savent se montrer pragmatiques¹. L'auteur comprend bien la complexité des relations féodales : Stannis Baratheon nourrit ainsi une vieille rancœur contre son frère Robert, qui, après son accession au trône, ne lui a donné qu'un mauvais fief, Dragonstone, et pas Storm's End, le payant mal de son fidèle service pendant la rébellion². Mais cette rancœur ne suffit pas à lui faire oublier la triple fidélité qu'il doit à Robert, à la fois comme suzerain, comme roi, et comme frère aîné. Dans ce monde féodal, c'est « l'élément personnel » qui l'emporte sur « l'élément réel », pour reprendre la terminologie de Frédéric-Louis Ganshof³, les capitaux symboliques et sociaux qui comptent plus que le capital économique : les fiefs, les châteaux, ont ici assez peu d'importance. « A man without friends is a man without power⁴ », déclare Varys, le maître des espions : un noble du temps féodal aurait été tout à fait d'accord, mais il aurait ajouté qu'un homme sans terre est un homme sans ami.

Les structures sociales elles aussi nous sont familières : un couple⁵, autour duquel s'articule une famille somme toute assez proche de notre famille nucléaire contemporaine. Les bâtards sont marginalisés ; la primogéniture l'emporte partout ; les veuves ont une grande capacité d'action⁶. Même s'il y a un poids réel du lignage, qu'incarnent ces grandes familles, centrées autour d'un chef de famille autoritaire et respecté, que sont les Frey ou les Lannister⁷, ce qui compte avant tout, c'est la famille, et en particulier le lien fraternel, qui est véritablement

1 Que l'on pense par exemple à la tirade de Jaime Lannister à Catelyn sur le sens de ses vœux de chevalier, *ACOK*, p. 796 ; saison 2, épisode 7.

2 *ACOK*, p. 14.

3 F. L. Ganshof, *Qu'est-ce que la féodalité ?*, Paris, Tallandier, 1983 (1943).

4 Saison 2, épisode 4.

5 Pas de polygamie, cérémonie publique avec manifestation du consentement de la femme, importance de la consommation charnelle, union jusqu'à la mort : on reconnaît évidemment notre mariage chrétien, celui qui, précisément, s'est inventé au haut Moyen Âge et s'est imposé entre le ^{xi^e} et le ^{xiii^e} siècle. Voir G. Duby, *Le chevalier, la femme et le prêtre : le mariage dans la France féodale*, Paris, Hachette, 2010 (1981).

6 Qu'on pense par exemple à l'autorité de Lisa Arryn, de Catelyn Stark, ou de Cersei Lannister elle-même.

7 *ACOK*, p. 121 : « The Lannisters of Casterly Rock were a damnably large and fertile family. »

l'épine dorsale de la série. À Westeros, on ne connaît pas la famille élargie, cette *familia* aristocratique qui unit dans un même mouvement le seigneur, ses parents, ses amis et ses dépendants les plus proches¹. Il n'y a guère qu'à Winterfell que l'on voit des dépendants (ser Rodrick, maester Luwyn, Jory Cassel) évoluer au plus près du noyau familial et constituer ce qui se rapproche d'une mesnie médiévale. Si la famille n'est ainsi guère médiévale, l'émotivité des personnages ne l'est pas du tout : on tombe amoureux, on porte le deuil de ses proches en revêtant des habits noirs², on aime ses frères et sœurs. On ne pleure guère, alors que les sources médiévales sont pleines de chevaliers qui passent leur temps à pleurer³. On a ici de toute évidence un effet d'époque : les larmes sont vues aujourd'hui comme une faiblesse⁴, et sont dès lors réservées dans cette société aux femmes, comme Sansa Stark, et interdites aux guerriers : qui imagine Tywin Lannister en train de pleurer ? Un chevalier médiéval transporté à Westeros reconnaîtrait ainsi l'univers mais aurait du mal à y évoluer. Il saurait à qui obéir et à qui commander, mais il ne saurait pas forcément comment le faire, tant Martin – et, à sa suite, les producteurs de la série – greffe des structures politiques médiévales sur des réalités sociales contemporaines.

Ce monde est aussi un monde violent. Anne Besson souligne avec justesse que cette violence est au cœur d'une nouvelle représentation du Moyen Âge⁵, que la série de Martin contribue puissamment à imposer. Westeros est médiévale parce que seuls les guerriers y agissent, on l'a dit, mais, plus encore, parce que leurs actions sont violentes. On y livre des tournois, pour s'amuser, et des duels judiciaires, pour se justifier⁶. La prouesse guerrière est au cœur de l'identité aristocratique : Jaime

1 Voir J. Morsel, *L'aristocratie médiévale : la domination sociale en Occident, V^e-XV^e siècle*, Paris, Armand Colin, 2004.

2 *AGOT*, p. 545 : « All of them were clad in black [...]. Mourning clothes. »

3 Voir Piroscka Nagy, *Le don des larmes au Moyen Âge. Un instrument en quête d'institution*, Paris, Albin Michel, 2000.

4 *AFFC*, p. 169 : « Tears were a mark of weakness for a man. »

5 Voir A. Besson, « Le Moyen Âge de *Game of Thrones*, un Moyen Âge de synthèse », *Le Magazine Littéraire*, 542, avril 2014. Un grand merci à Anne Besson de nous avoir communiqué à l'avance le texte de cet article, ainsi que d'une conférence qu'elle avait donnée à Grenoble sur ce même thème ; ses remarques pour cet article nous ont également été très précieuses.

6 Un motif de toute évidence très séduisant puisque Martin le réemploie plusieurs fois, deux fois pour Tyrion : *AGOT*, p. 438 (saison 1, épisode 6) ; et *ASOS*, p. 970 (saison 4, épisode 8) ; et une fois pour Sandor Clegane *ASOS*, p. 468 (saison 3, épisode 5).

Lannister doit se recréer une nouvelle personnalité après avoir perdu sa « main d'épée ». Une violence multiforme : on tue, on assassine, on viole, on torture. La devise des Targaryen, « Fire and Blood », serait le symbole de ce Moyen Âge frappé au coin de la violence. Une violence qui est aussi, très probablement, au cœur du succès de la série : Anne Besson parle ainsi d'un rapport jubilatoire à cette sauvagerie qui n'est plus la nôtre. Loin de critiquer cette violence omniprésente, il nous semble au contraire que la série rend ici justice à la société médiévale. Certes, il y a beaucoup de violence, mais celle-ci n'est jamais gratuite, ni première ; elle n'est jamais une pulsion, mais toujours une décision. On voit bien par exemple que l'exécution d'Eddard Stark par Joffrey est une erreur, une faute politique qui va coûter cher aux Lannister. *A contrario* d'une représentation plus insidieuse qui présente la violence médiévale comme étant naturelle, Martin insiste sur le fait qu'elle est toujours apprise, autrement dit socialisée : dès le premier chapitre du premier tome, on voit ainsi Ned Stark amener son jeune fils Brandon à une exécution publique pour qu'il s'y habitue¹. Autrement dit, *A Song of Ice and Fire* dépeint certes un monde violent, mais la violence y est toujours codifiée et normée : les Frey perdent tout honneur après avoir violé la règle de l'hospitalité lors des Noces Pourpres. Autrement dit, et c'est à notre avis une évolution importante et positive, la violence médiévale n'est plus vue comme étant « débridée », « déchaînée » : il n'y a plus d'anarchie féodale, mais au contraire un « ordre seigneurial² » dans lequel la violence est toujours politique³.

On l'a souvent dit, et nous ne dirons pas autre chose ici : le Moyen Âge de *Game of Thrones*, c'est celui du XIV^e siècle⁴. Mais à partir de ce

1 AGOT, p. 13 : « This was the first time he had been deemed old enough to go with his lord father and his brothers to see the king's justice done. » ; saison 1, épisode 1.

2 D. Barthélemy, *L'ordre seigneurial*, Paris, Seuil, 1991 ; F. Mazel, *Féodalités 888-1180*, Paris, Belin, 2010.

3 La série reprend donc une vision du Moyen Âge construite par des travaux récents : voir par exemple B. Rosenwein, *Anger's Past, The Social Uses of an Emotion in the Middle Ages*, Londres, Cornell University Press, 1998. Contre la vision de Nibert Elias du « procès de civilisation », le Moyen Âge des médiévistes, tout comme celui de Westeros, ne se définissent plus comme des pré-civilisations.

4 Les indices de temporalité interne vont d'ailleurs dans ce sens là : si Westeros est, par sa forme même, un avatar de l'Angleterre, alors sa « conquête » par Aegon Targaryen évoque irrésistiblement la conquête de l'île par Guillaume le Conquérant, en 1066 : or, dans la série, cette conquête a eu lieu 300 ans avant le début de l'intrigue, ce qui nous place

constat, se multiplient les décalages et les glissements. Martin greffe en effet des éléments venus de plusieurs époques : les Dothrakis sont des avatars des Mongols, Khal Drogo jouant comme un autre Gengis Khan¹, donc un élément venu du XIII^e siècle ; ces Mongols côtoient, dans le tome 5, la Compagnie Dorée, une compagnie de mercenaires typique du XV^e siècle, voire du XVI^e siècle. Les « Unsullied » de Daenerys quant à eux font penser à la fois à des phalanges spartiates et à des janissaires ottomans ; Tyrion brûle la flotte de Stannis avec du feu grégeois, ce qui peut faire penser au siège de Constantinople par les armées arabes en 678 et 718. Contrastant avec ces mélanges, les techniques de combat semblent étrangement figées dans le temps : la cavalerie est de toute évidence la reine des batailles, et les fantassins ne jouent jamais un rôle-clé – on est loin de Crécy où les archers du roi d'Angleterre décidèrent du sort de la bataille². On peut faire les mêmes remarques pour les fortifications : King's Landing, pourtant la capitale du royaume, ferait ainsi tiquer n'importe quel archéologue médiéviste, puisqu'elle unit d'imposants remparts de pierre³... et une absence de fossé défensif, ce qui permet aux troupes de Stannis de venir littéralement frapper à la porte. Heureusement pour les Lannister que les techniques poliorcétiques sont elles aussi rudimentaires, Stannis – pourtant un chef de guerre aguerrri – ne déployant que quelques échelles et un bélier pour prendre la ville⁴...

Plus encore que ces glissements ou ces incohérences, c'est le degré même de la violence qui pose problème au médiéviste. La guerre entre les Stark et les Lannister commence pour une raison simple : il s'agit pour les premiers de venger l'exécution de Ned. On reconnaît là le schéma de la faide, cette justice vindicative qui structure en profondeur la société

au milieu du XIV^e siècle. De même, le grand empire de Valyria, qui a légué au monde une langue et des routes bien droites – avatar évidemment de l'Empire romain – s'est « effondré » il y a plusieurs siècles.

- 1 Il y a ici une intertextualité qui, si elle est volontaire, nous semble particulièrement féconde : le héros du *Désert des Tartares* de Dino Buzzati s'appelle Drogo ; et, au Moyen Âge, on parle souvent des Tartares pour désigner les Mongols.
- 2 Voir K. Mondschein, « Strategies of War in Westeros », janvier 2013, sur le site *Deremilitari.org*.
- 3 *AGOT*, p. 168 : « The city walls rose in the distance, high and strong. »
- 4 La série télévisée simplifie ici la série de livres, puisque Martin insiste sur la présence d'engins de siège dans l'ost de Renly : *ACOK*, p. 338.

féodale¹. Si le mécanisme du conflit est ainsi typique des x^e-xii^e siècles, son intensité, sa dureté, sa violence, le nombre de combattants mobilisés², renvoient davantage aux grands affrontements des xiv^e et xv^e siècles, comme la Guerre de Cent Ans ou plus encore la Guerre des Deux Roses, qui fournit véritablement la trame de l'intrigue de Martin³. Car dans les batailles de l'époque féodale, on se tue peu : la bataille de la Brémule, en 1119, oppose ainsi neuf cent chevaliers, et ne cause, selon Orderic Vital, que trois morts⁴. C'est là l'une des différences essentielles entre notre Moyen Âge et celui de Martin. « *When you play the game of thrones, you win, or you die* » explique Cersei à Ned Stark⁵ : non seulement bien peu de nobles du Moyen Âge auraient pu, vu leur position sociale, jouer à ce jeu des trônes, mais surtout les perdants ne mouraient que rarement. Dominique Barthélemy a ainsi pu parler de « viscosité féodale » pour décrire cette société dans laquelle la moindre avancée d'un joueur suscite immédiatement une série de contre-poussées visant à rétablir l'équilibre⁶. Au contraire, à Westeros, et il s'agit ici évidemment d'un enjeu narratif, n'importe qui peut gagner, et n'importe qui peut mourir.

Si les conflits qui déchirent Westeros sont à ce point violents, c'est aussi parce qu'il n'y existe pas ces médiateurs professionnels qu'ont été les clercs, toujours prompts à s'interposer, à pousser à la réconciliation, à reprendre le tissu social. En effet, notre chevalier plongé dans Westeros serait profondément perturbé par l'absence de l'Église. Les septons, prêtres pour le moins discrets, les septas, sortes de nonnes jouant le rôle de

1 Voir D. Barthélemy, « La vengeance, le jugement et le compromis », *Actes des congrès de la Société des Historiens Médiévistes de l'Enseignement Supérieur Public*, 31^e congrès, Angers, 2000, p. 11-20 ; S. White, « Un imaginaire féodal. La représentation de la guerre dans quelques chansons de geste », *La vengeance 400-1200*, éd. D. Barthélemy, F. Bougard et R. Le Jan, Rome, École française de Rome, 2006, p. 175-198.

2 Voir Ph. Contamine, *Guerre, État et société à la fin du Moyen Âge. Étude sur les armées des rois de France, 1337-1494*, Paris et La Haye, Mouton, 1972.

3 Stark contre Lannister évoque York contre Lancastre ; Tyrion ne peut que faire penser, par son physique comme par son intelligence, à Richard III.

4 Orderic Vital, *The Ecclesiastical History of Orderic Vital*, éd. et trad. M. Chibnall, Oxford, Clarendon Press, 1972-1980, vol. VI, XII, p. 240.

5 Saison 1, épisode 8 ; *AGOT*, p. 488.

6 Voir, dernièrement, D. Barthélemy, *Nouvelle histoire des Capétiens : 987-1214*, Paris, Seuil, 2012, p. 24 par exemple. Marcel Granet avait déjà pu écrire au sujet de la Chine que « l'ordre féodal repose sur le principe que familles et seigneuries ne doivent pas être anéanties ou absorbées, mais se sentent obligés à lutter pour prendre le pas », M. Granet, *La féodalité chinoise*, Paris, Imago, 1981, p. 188.

préceptrices auprès des jeunes filles nobles, les Sœurs du Silence enfin, en charge de l'enterrement des défunts, ne correspondent que mal au clergé médiéval. Finalement, c'est la Garde de Nuit, avec son ouverture à toutes les classes sociales et son serment de chasteté, de pauvreté, de désintéret du monde (du siècle, diraient nos sources médiévales) et de service à vie, qui s'apparenterait le plus à un ordre monastique, ce que symbolise aussi le port d'une même couleur, le noir. Les frères de la Garde de Nuit, tels des Templiers, montent la garde sur le Mur, l'épée à la main, tout comme les frères de la Garde Royale, sept chevaliers vêtus de blanc qui jouent clairement comme un écho des chevaliers de la Table Ronde¹, protègent le roi. À part ces éléments, pas ou peu de clergé, donc. Même les « maesters », contrôlant l'écrit, en charge du courrier et maîtrisant les arts médicaux, n'ont qu'un rôle de serviteur, au mieux de conseillers. Ce vide de clergé frappe évidemment le médiéviste : est-il besoin de rappeler le rôle-clé joué par l'Église dans l'histoire du Moyen Âge occidental² ? Celle-ci a su encadrer les populations, tisser un réseau de rites, de signes et d'interdits qui a profondément structuré la société occidentale et continue à définir la nôtre ; elle a inventé un temps chrétien³, participé activement à la vie économique⁴, joué un rôle-clé dans la structuration des grands lignages dynastiques⁵ ; elle a monopolisé la culture et le savoir, elle a pensé le pouvoir, et elle s'est elle-même construite comme une institution centralisée, capable de rivaliser avec les empereurs, lors de la Querelle des Investitures, et d'inspirer les rois⁶. Le roi des Sept Royaumes se présente

1 Martin en joue discrètement : les frères de la Garde Royale s'assoient autour d'une table blanche (en forme de bouclier et non pas ronde), et l'un des anciens membres s'appelle ser Gwayne (ASOS, p. 915), évoquant évidemment Gauvain. Martin mobilise un autre élément central de l'imaginaire médiéval, le mythe de Robin des Bois, avec la Fraternité sans bannières de Beric Dondarrion comme avec les hors-la-loi du *Kingswood* avant le début de l'histoire : ASOS, p. 232 et p. 464 ; saison 3, épisode 4.

2 *Structures et dynamiques religieuses dans les sociétés de l'Occident médiéval, 1179-1449*, éd. M. M. Cevins et J. M. Matz, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2010.

3 Voir J. Le Goff, *À la recherche du temps sacré. Jacques de Voragine et la Légende dorée*, Paris, Perrin, 2011.

4 Voir notamment G. Todeschini, *Richesse franciscaine. De la pauvreté volontaire à la société de marché*, Lagrasse, Verdier, 2008.

5 Voir par exemple M. Lauwers, *La mémoire des ancêtres, le souci des morts : morts, rites et sociétés au Moyen Âge, diocèse de Liège, XI^e-XIII^e siècles*, Paris, Beauchesne, 1997.

6 Voir par exemple E. Kantorowicz, « Mystères de l'État. Un concept absolutiste et ses origines médiévales (bas Moyen Âge) », dans E. Kantorowicz, *Mourir pour la patrie*, éd. P. Legendre, Paris, Presses Universitaires de France, 1984, p. 75-103.

comme « Protector of the Realm » : or Michel Foucault soulignait à quel point c'était le pastorat, cette forme de gouvernement sur les hommes pensé sur le modèle du berger encadrant son troupeau, qui avait pu jouer comme la matrice de la gouvernementalité moderne¹.

À Westeros, le *dominium* l'emporte de loin sur l'*Ecclesia*, alors que les recherches les plus récentes, à la suite notamment des remarques d'Alain Guerreau², font de cette dernière l'institution dominante de la société féodale. Martin crée ainsi quelque chose d'aberrant, mais aussi de fascinant pour tout médiéviste : un Moyen Âge occidental sans Église, autrement dit une Europe médiévale qui ne se définit pas comme Chrétienté. On peut y voir le poids du genre : la religion est souvent absente dans la *fantasy*³, et Martin n'échappe pas à la règle, même s'il sait inventer des dieux et des panthéons très divers. On peut aussi y voir le poids de la sécularisation, de cette sortie des religions qu'analysait bien Marcel Gauchet⁴, qui conduirait l'auteur à minorer, voire à oublier, le rôle joué par l'Église dans les sociétés d'hier. Les tomes 4 et 5, avec son Grand Septon arrogant et ambitieux, jugeant les reines, imposant une humiliante pénitence publique à Cersei Lannister, recréant une armée ecclésiastique qui mobilise l'imaginaire de la croisade⁵, jouerait ainsi comme un tardif remords de Martin, mais pourrait aussi témoigner du « retour du religieux » dans la sphère politique et sociale contemporaine.

Sous-estimer ainsi l'importance de l'Église, c'est forcément passer, au moins en partie, à côté du Moyen Âge des médiévistes. Car s'il y a une constante entre le v^e siècle et le xvi^e siècle, bornes traditionnelles du Moyen Âge, c'est bien dans le rôle structurant et central de l'Église. Dans un essai récent⁶, Joseph Morsel montrait ainsi comment l'Église

1 M. Foucault, *Sécurité, territoire, population : cours au collège de France (1977-1978)*, Paris, Seuil, 2004 ; voir la belle lecture qu'en propose J. Dalarun, *Gouverner c'est servir. Essai de démocratie médiévale*, Paris, Alma, 2012.

2 Voir A. Guerreau, *Le féodalisme, un horizon théorique*, Paris, Le Sycomore, 1980, et « Fief, féodalité, féodalisme. Enjeux sociaux et réflexion historique », *Annales. Économie, Sociétés, Civilisations*, vol. 45, n° 1, 1990, p. 137-166.

3 Pas de religion chez Tolkien, ni dans l'immense cycle de Robert Jordan *The Wheel of Time*.

4 Voir M. Gauchet et L. Ferry, *Le religieux après la religion*, Paris, Grasset, 2004.

5 *AFFC*, p. 594 : au sujet des « sparrows » : « They had sewn red stars upon their bleached white surcoats. »

6 J. Morsel, *L'histoire (du Moyen Âge) est un sport de combat... Réflexions sur les finalités de l'histoire du Moyen Âge destinées à une société dans laquelle même les étudiants d'histoire s'interrogent*, Paris, LAMOP (texte disponible en ligne), 2007.

avait construit le monde social contemporain, en promouvant une dépar-
tionalisation, puis une spatialisation du social : notre rapport à l'espace
est celui qu'a construit l'Église médiévale. On peut dès lors se pencher
sur la représentation de l'espace dans la série de Martin.

TERRITOIRES

La géographie de *A Song of Ice and Fire* reprend de manière assez sai-
ssante le modèle cartographique qui prévaut jusqu'aux XII^e-XIII^e siècles
dans l'Occident médiéval : la carte dite du « T dans l'O » (ou *Terrarum
Orbis*)¹. La représentation du monde connu figure trois continents (l'Asie,
l'Europe et l'Afrique) qui sont situés de part et d'autre de barres verti-
cale et horizontale formant un T, le tout étant inscrit dans un cercle (le
O), entouré par un Océan circulaire et bordé d'îles. Dans l'univers de
Game of Thrones, l'œkoumène se divise également en trois continents :
Westeros (l'Europe, et en particulier l'Angleterre), Essos (l'Asie, ou
peut-être l'Eurasie) et Sothoryos (l'Afrique). Comme sur les cartes
médiévales dites « T dans l'O », sur lesquelles la hampe du T représente
la Méditerranée et les deux autres branches du T, le Don et le Nil, les
terres émergées sont séparées par trois mers intermédiaires, « Narrow
Sea », « Summer Sea » et « Jade Sea ». Cette géographie climatique suit
un gradient nord-sud strict, entre un désert polaire froid au nord et un
climat méditerranéen voire tropical au sud. Au milieu règne un climat
tempéré : « Riverlands », « the Vale of Arryn », « the Crownlands »...
L'eau, les terres fertiles et les forêts y sont abondantes. À l'extrême
sud de Westeros, la péninsule de Dorne est une contrée aride, balayée
par le sirocco. La toponymie exprime très souvent des réalités clima-
tiques : ainsi, la « mer grelottante » (« Shivering Sea »), au nord, les terres
arides du sud-est d'Essos dénommées « Red Waste ». Les saisons, qui

1 Dont les plus célèbres sont la carte de l'*Apocalypse de Saint-Sever* (XI^e siècle), celle du
Liber floridus de Lambert de Saint-Omer (XII^e siècle), ou encore celle de Gossuin de Metz
(*L'Image du monde*, XIII^e siècle). Voir C. Grataloup, *Géohistoire de la mondialisation. Le temps
long du monde*, Paris, Armand Colin, 2007 ; P. Gautier-Dalché, *La géographie de Ptolémée en
Occident (IV^e-XVI^e siècle)*, Turnhout, Brepols, 2009 ; C. Craecker-Dussart, « La cartographie
médiévale : d'importantes mises au point », *Le Moyen Âge*, t. CXVI, n° 1, 2010, p. 165-175.

rythment la temporalité binaire de Westeros, sont elles aussi ancrées dans la toponymie : « Summer Sea », « Winterfell »... Comme dans la géographie symbolique médiévale, les extrêmes climatiques sont rejetés en périphérie tandis qu'au centre prédomine la tempérance, l'équilibre. Si la carte dessinée par Martin reprend le modèle du « T dans l'O », elle n'est pas « orientée », au sens étymologique du terme : alors que les planisphères médiévaux présentent souvent l'est en haut de la carte, avec pour point de référence Jérusalem, l'arche de Noé ou le Paradis, souvent localisés en Orient, le monde de *Game of Thrones* est polarisé par le Nord – comme le sont les cartes ptolémaïques et nos mappemondes actuelles ! Cette différence d'orientation du planisphère va de pair avec l'absence de références chrétiennes dans l'univers de Martin : aucune ville n'y revêt la fonction que joue Jérusalem pour l'Occident médiéval ; on n'y croise aucun pèlerin en route pour une ville sainte telle que le sont Jérusalem, Rome, Cantorbéry ou Saint-Jacques-de-Compostelle pour les hommes du Moyen Âge.

En revanche, aux côtés d'éléments bibliques, les cartographes médiévaux ont dessiné aussi des créatures légendaires, mythologiques, fantastiques, aux marges du monde connu. Ces *mirabilia* – cynocéphales, sciapodes, amazones, anthropophages¹ – peuplent les confins du monde, l'Extrême-Orient et les confins terrestres. Dans *Game of Thrones*, les « Wildlings », « Giants », « Others » et « Direwolfs » du Nord – région du reste non cartographiée – séparés de la civilisation par le Mur, en sont des avatars évidents. Au nord, dans l'île de Skagos, où l'on peut rencontrer des licornes², les habitants passent pour cannibales. À l'extrême sud d'Essos, s'étendent les « Shadow Lands » d'où proviendraient les œufs de dragon offerts à Daenerys. Contrées mystérieuses, où le nom des « Manticore Isles » connote sans doute la présence de ces créatures que l'on rencontre dans quelques bestiaires médiévaux – Yi-Ti abriterait des basilics ; il n'est pas étonnant que Mélisandre, l'ensorceleuse d'ombres, soit originaire de sa capitale, « Ashaii-by-the-Shadow ». Curieusement, le monde de Martin ne semble jamais envisager l'existence d'antipodes,

1 À contempler sur la carte d'Ebtorf par exemple, réalisée sans doute entre 1223 et 1234, détruite dans le bombardement de Hanovre en 1943 et dont on a conservé un fac-similé photographique. Voir C. Knappler, *Monstres, démons et merveilles à la fin du Moyen Âge*, Paris, Payot, 1981.

2 *AFFC*, p. 314.

alors qu'elle constitue pour certains penseurs médiévaux comme Ramon Llull (1232-1315) l'une des conséquences de la rotondité de la Terre : l'idée que des sociétés méconnues puissent peupler un quatrième continent dans un autre hémisphère est absente de la géographie de la série. Dès lors, la Terre de *Game of Thrones* est-elle sphérique ? La cosmologie en est également imprécise : si l'on a bien affaire à un monde sublunaire (« Mountains of the Moon », « Gates of the Moon »), il est difficile de déterminer si sa cosmologie obéit, comme au Moyen Âge, à un principe géocentrique. Dans le cadre d'une géographie orientée par un gradient Nord-Sud, « Beyond the Wall » incarne particulièrement la notion de « confins », de frontière ultime au-delà de laquelle règnent les abysses. Dans *Game of Thrones*, le monde est un univers clos, fini, conforme à la manière dont l'imaginaire collectif contemporain se représente la cartographie médiévale : une Terre plate, un disque, dont les médiévaux se seraient représentés les bords comme un abîme peuplé de monstres et au-delà duquel ils sombreraient dans le néant¹. Si les abysses de Westeros ne sont pas maritimes, la hauteur vertigineuse du Mur (environ 200 mètres de haut) figure bien cette idée de chute ; et Tyrion Lannister de déclarer : « I just want to stand on top of the Wall and piss of the edge of the world². »

Dans l'univers de Martin, l'Orient concentre tout ce que l'imaginaire collectif médiéval lui associait³ : c'est le territoire de l'abondance, de l'or et de la soie, du jade et des épices... La riche ville portuaire de Qarth regorge de produits de luxe. Mais c'est aussi le territoire où survivent des sociétés esclavagistes. On découvre ainsi sur la côte orientale de la « Slaver's Bay » les cités esclavagistes d'Astapor, dont Meereen et Yunkaï. Cruauté et débauche caractérisent ces barbares nomades que sont les Dothrakis, venus de l'Est : ils sont, au sens grec du terme,

1 Est-il besoin de rappeler ici que les médiévaux, des *Étymologies* d'Isidore de Séville (VI^e siècle) à l'*Image du monde* de Gosuin de Metz (XIII^e siècle), ont toujours pensé la rotondité de la Terre ?

2 Saison 1, épisode 2 ; *AGOT*, p. 91. Ce qu'on retrouve ailleurs : dans *ASOS*, p. 755, Bran parle du Mur comme « the end of the world », et dans *ADWD*, p. 65, le Mur est qualifié de « hinges of the world ».

3 Voir J. Richard, « L'Extrême-Orient légendaire au Moyen Âge : Roi David et Prêtre Jean », *Annales d'Éthiopie*, 2, 1957, p. 225-244 ; C. Rouxpetel, « Croisades et prophétie : la figure du Prêtre Jean, entre souverain chrétien providentiel et paradigme de l'orientalisme médiéval », *Questes*, n° 28, p. 99-120.

ceux dont on ne comprend pas la langue, des *barbaroi*. Dans le premier tome, Daenerys Targaryen dit de Drogo qu'il « ne parle pas la langue commune », la langue du monde civilisé de Westeros¹. Par certaines images, la série renvoie aussi à la manière dont nous nous représentons des temps beaucoup plus archaïques, voire immémoriaux – dans un monde minéralisé et nu, où la roche se confronte directement à la mer, comme dans le monde archaïque de la *Médée* de Pier Paolo Pasolini. Lors de sa première apparition dans la série, Khal Drogo rappelle presque un centaure et réactive dans l'esprit du spectateur un imaginaire puisé aux sources de la mythologie grecque.

Ces cartes médiévales auxquelles font écho à la cartographie de Martin n'ont bien sûr pas une visée réaliste : la mappemonde médiévale a pour fonction de proposer une lecture ordonnée et hiérarchisée du monde. Ainsi, la carte de *Game of Thrones* spatialise des éléments temporels, historiques, et concentre finalement sur un même planisphère des moments différents, empruntés aussi bien à la période médiévale qu'à des périodes antérieures de l'histoire. Au-delà du Mur, il y a des mam-mouths : symbole parfait que ce qui est pour nous d'un temps d'avant est transposé dans un espace d'ailleurs. Espace aux frontières nettes, le monde de Martin se caractérise par des territoires bien individualisés et immédiatement identifiables par le spectateur, et dont les paysages très contrastés ne sont pas sans évoquer un plateau de jeu de société. C'est d'ailleurs, évidemment, ce que met en scène le célèbre générique de la série. À Essos, l'univers ressemble tantôt à celui de cités grecques antiques, telle Braavos dont le Titan n'est pas sans rappeler le Colosse de Rhodes², tantôt aux communes italiennes des XII^e-XIV^e siècles (« the Free Cities », cités-États indépendantes). Le cœur de Westeros se rattacherait plutôt à l'époque féodale, caractérisée par un (très relatif) morcellement territorial : très relatif en effet, car un médiéviste serait étonné par l'unicité de chaque principauté³ là où la seigneurie médiévale n'était pas souvent d'un seul tenant mais comprenait plusieurs territoires épars.

1 *AGOT*, p. 102 ; saison 1, épisode 1.

2 *AFFC*, p. 128 ; saison 4, épisode 6.

3 *AFFC*, p. 571 : « the stream that formed the boundary between the lands that did fealty to King's Landing and those beholden to Riverrun ». On est loin de la vision d'un Moyen Âge aux frontières floues que critiquait P. Boucheron dans « Représenter l'espace féodal : un défi à relever », *Espaces Temps*, 1998, vol. 68-70, *Histoire/géographie*, 2, p. 59-66.

Le concept même de frontière est bien sûr une construction historique, qui n'acquiert son sens de limite spatiale qu'à la fin du XVII^e siècle¹.

Ce monde féodal se voit ainsi doté de frontières très contemporaines : plus généralement, c'est l'ensemble du sens des personnages à l'espace qui est à interroger. On peut voir ainsi Robb Stark penché sur ses cartes pour préparer son plan de bataille² : c'est là une image qui nous est familière, celle du stratège déplaçant ses pions sur une carte, mais elle est en fait très contemporaine. De même, pour négocier avec les Lannister, Robb fait faire une carte représentant les nouvelles frontières de son royaume³ : encore une image qui nous semble évidente tant nous associons la politique aux cartes et aux frontières, mais qui n'est en rien médiévale. Des cartes décorent les murs des demeures nobles⁴ ; Arya vole une carte pour se repérer lorsqu'elle fuit Harrenhal⁵. Les cartes sont ainsi d'un réalisme étonnant et d'une précision anachronique pour le médiéviste : en effet, les premières tentatives d'établir des cartes réalistes ne remontent qu'au XIII^e siècle pour les portulans, et au XV^e siècle pour les cartes terrestres. Bref, il y a trop de cartes, qui sont trop bien utilisées par tous les personnages : alors qu'on a souvent souligné que le roi de France ne pouvait que mal se représenter son royaume⁶, Stannis possède, à Dragonstone, une immense table peinte à l'image des Sept Royaumes⁷. Un artefact qui renvoie à une appréhension à petite échelle de l'espace, à une capacité d'abstraction, de maîtrise du territoire, qui n'est pas médiévale⁸. Cette omniprésence des représentations graphiques de l'espace ne colle pas avec d'autres indices :

-
- 1 On lira L. Febvre, « La frontière : le mot et la notion », *Revue de synthèse historique*, 45, 1928, p. 31-44, et P. Toubert, « Frontière et frontières : un objet historique », *Frontière et peuplement dans le monde méditerranéen au Moyen Âge*, éd. J.-M. Poisson, *Castrum*, 4, 1992, École Française de Rome – Casa de Velázquez, p. 9-17.
 - 2 *ASOS*, p. 624 ; saison 3, épisode 5, épisode 9. Dans la série, on voit aussi les Greyjoy faire de même : saison 2, épisode 3.
 - 3 *ACOK*, p. 111.
 - 4 *ADWD*, p. 433 : « the sheepskin map that adorned Lord Wyman's wall ».
 - 5 *ASOS*, p. 46.
 - 6 R. Fawtier, « Comment le roi de France, au début du XIV^e siècle, pouvait-il se représenter son royaume ? », *Mélanges offerts à M. Paul E. Martin*, Genève, Société d'histoire et d'archéologie, 1961, p. 65-77.
 - 7 *ACOK*, p. 13. « The Painted Table [...] shaped after the land of Westeros. » Ses dimensions sont également notables : plus de quinze mètres de long pour huit de large. Saison 2, épisodes 2 et 10.
 - 8 Voir P. Zumthor, *La mesure du monde. Représentation de l'espace au Moyen Âge*, Paris, Seuil, 1993, p. 36 : « l'espace médiéval est moins perçu que vécu ».

le roi de Westeros se présente toujours comme « king of the Andals and the Rhoynar and the First Men¹ », son pouvoir reposant sur des peuples et pas sur des territoires. Il faut rappeler que le passage du « roi des Francs » au « roi de France », du peuple à l'espace, se fait précisément au moment où le souverain commence à se représenter son royaume² : la carte n'est pas seulement un outil, elle renvoie à une représentation et à une organisation du monde. La carte est un langage que toutes les civilisations ou époques n'ont pas parlé. Dans un monde médiéval, Martin implante donc un rapport contemporain à l'espace.

Ainsi, la cartographie de *Game of Thrones* réalise donc une sorte de synthèse entre une cartographie plutôt symbolique et chrétienne du monde connu, « orientée », qui prévaut en Occident jusqu'au XII^e siècle, et des cartes plus réalistes, celles qui sont dessinées en Occident plutôt aux XIV^e-XV^e siècles, grâce à la redécouverte de la géographie ptolémaïque et aux récits de voyageurs comme Marco Polo ou Jean de Mandeville. Comme les cartes médiévales, qui peuvent localiser aussi bien l'arche de Noé qu'Alexandre le Grand, la carte de Martin combine histoire et géographie, en spatialisant des éléments temporels : le Mur incarne dans l'espace la frontière temporelle entre le progrès de la civilisation (l'Été) et le déclin (l'Hiver). Et par là, ces cartes symboliques invitent à la méditation : méditation sur le salut et la rédemption pour l'homme médiéval, sur le temps et l'arrivée de l'hiver pour l'homme de *Game of Thrones*. Du rapport à l'espace, on en vient donc logiquement à s'interroger sur le rapport au temps.

HISTOIRES

Dans *A Song of Ice and Fire*, Martin reprend, en le transformant, le projet de Tolkien de créer un monde cohérent avec son histoire, sa langue, ses légendes et sa littérature. Ici, l'accent est déplacé sur les intrigues, les familles et l'histoire politique à proprement parler. Cette profondeur

1 Parmi de nombreuses autres citations : *AGOT*, p. 36 ; saison 1, épisode 6.

2 Voir L. Dauphand, *Le royaume des quatre rivières : l'espace politique français (1380-1515)*, Paris, Champ Vallon, 2012.

historique est bien visible dans le cycle littéraire. L'histoire de Westeros telle qu'elle est développée par Martin repose sur plusieurs supports : la mémoire familiale des grands lignages de Westeros ; les souvenirs des différents protagonistes ayant vécu divers épisodes historiques ; les contes et légendes, les mythes transmis oralement aux enfants ou mis par écrit. Pas de chroniques comparables aux grandes chroniques médiévales, mais des récits littéraires et des chansons courtoises mettant en scène rois, princes et chevaliers des Sept Royaumes, à l'image des livres d'histoires de la fille de Stannis, Shireen¹, ou des chants que Sansa garde en mémoire² ; on trouve également des compilations des généalogies des familles, comme le livre que le Grand Maester Pycelle transmet à Jon Arryn avant que celui-ci ne soit empoisonné³. Au mieux, on voit Samwell Tarly fouiller dans les archives⁴, puis dans les annales de la Garde de Nuit⁵. L'histoire que l'on découvre alors oscille entre la généalogie et la poésie chantée des trouvères et troubadours. Elle se compose des hauts faits des seigneurs du royaume, que ce soient leurs amours, leurs prouesses guerrières ou leur succession. Mais sur une plus longue durée, l'histoire de Westeros est scandée par les successions de peuples, les invasions, les dynasties et enfin les souverains qui y règnent. Petit à petit, on voit apparaître l'image d'une terre peuplée d'abord par les « Children of the forest » qui furent repoussés par les « First Men » au nord du Mur. Ceux-ci furent ensuite défaits par les « Andals » venus d'Orient, à l'exception du royaume du Nord sous la domination des

1 *ASOS*, p. 733 ; saison 3, épisode 5 et épisode 10.

2 Le titre *Song of Ice and Fire* renvoie ainsi directement à ce type de littérature célébrant les prouesses des membres des hauts lignages, puisqu'il s'agit de l'expression utilisée par Rhaegar Targaryen dans une des illusions de Daenerys dans la « House of the Undying », en parlant de son fils : sa femme qui vient d'accoucher lui demande s'il lui composera une chanson, et il lui répond : « He has a song [...]. He is the prince that was promised, and his is the song of ice and fire. », *ACOK*, p. 701. On retrouve d'ailleurs dans l'image de Rhaegar, chevalier et prince troubadour, le modèle de Charles d'Orléans. À titre de comparaison, on pourra se référer à M. Zink, *Les troubadours. Une histoire poétique*, Paris, Perrin, 2013.

3 *AGOT*, p. 254 : « A ponderous tome by Grand Maester Malleon on the lineages of the great houses » ; saison 1, épisode 6.

4 *ACOK*, p. 95. Notons que Samwell fait ici véritablement œuvre d'historien, comparant ces archives à un « trésor » – et suscitant, d'une façon significative, le scepticisme de Jon : « Jon was doubtful. Treasure meant gold, silvers, and jewels, not dust, spiders, and rotting leather. »

5 *AFFC*, p. 114.

Stark¹. Un changement politique majeur intervient avec la conquête des Targaryen, dont la domination dura 280 ans pour céder la place à Robert Baratheon, « The Usurper ». Une histoire politique troublée donc, et dont l'auteur dévoile les péripéties au fur et à mesure du déroulement de l'intrigue. L'histoire de Westeros ne semble être que politique.

En effet, l'histoire semble étonnamment immobile, ou du moins lente, à nos yeux d'historiens habitués à chercher les évolutions des sociétés historiques. Les évolutions des structures politiques et sociales sont quasi-inexistantes depuis l'arrivée des « Andals » à Westeros. Les familles des Sept Royaumes sont étonnamment stables depuis cette même invasion, et même depuis les « First Men » dans le cas des Stark qui règnent sur le Nord depuis des milliers d'années² : quelle grande famille européenne peut, au Moyen Âge, en dire autant ? Il n'y a pas, ou presque, d'évolution du point de vue de l'urbanisme, de l'occupation des terres. Les changements économiques ne sont pas visibles, de même que les changements dans la composition de la société. Enfin, aucune innovation technique n'apparaît à l'échelle d'une vie humaine : le Moyen Âge de *Game of Thrones* est un monde non mécanisé, pré-technologique.

La question de l'historicité de ce monde est en elle-même problématique. Il y a une profondeur historique, mais les rythmes et les mécanismes historiques sont bien différents de ceux que l'on connaît dans le monde réel. Ce que l'on observe ici, c'est une histoire d'une extrême lenteur : les derniers bouleversements sociaux et techniques remontent aux invasions des « Andals » qui servent de facteur explicatif pour le caractère « médiéval » du monde dans lequel se déroule l'histoire. Ils auraient apporté d'Orient la chevalerie ainsi que la religion des Sept³. Mais depuis plus de 6 000 ans, mises à part les alternances politiques et les diverses prises de pouvoir, la physionomie globale de la société reste inchangée : des seigneurs, entourés de chevaliers, et une population globalement rurale, si on excepte un maillage assez lâche de villes. Les nouveautés ne sont que des retours : les dragons reviennent, la magie réapparaît, et Asha Greyjoy peut significativement déclarer, au sujet du « kingsmoot » qui doit couronner le nouveau roi : « this is something

1 Samwell en donne un condensé, tiré des Annales que l'on vient de citer.

2 *AGOT*, p. 732.

3 « Those old histories are full of kings who reigned for hundreds of years, and knight riding around a thousand years before there were knights », *AFFC*, p. 114.

new... or rather, something very old¹ ». Les évolutions historiques, quand elles ont lieu, se déroulent avec la rapidité d'une invasion-éclair ; dans les périodes intermédiaires, le rythme redevient lent. Les institutions restent inchangées pendant des millénaires : la Garde de Nuit et le Mur existent ainsi depuis des milliers d'années² : or quelle institution dans l'histoire résiste à des milliers d'années ? Cette inertie trouve finalement sa meilleure illustration dans la très lente ronde des saisons, puisque celles-ci peuvent durer plusieurs années (l'histoire s'ouvre sur la fin d'un été qui a duré dix ans) : symbole même d'un monde qui tourne au ralenti, dans lequel l'histoire va moins vite³.

L'immobilité des structures sociales est bien visible dans le cas de l'histoire sociale urbaine de Westeros. Les villes occupent une place importante dans l'histoire de *A Song of Ice and Fire* et servent largement de décor dans *Game of Thrones*. La plus importante est celle de King's Landing qui est mise en valeur dans le générique de la série, dont de nombreux quartiers sont montrés et qui fait également l'objet de vues aériennes fréquentes. La ville est immense et conçue pour inspirer l'admiration et l'étonnement. Selon l'histoire de Westeros, elle aurait été fondée par Aegon le Conquérant à l'endroit où il avait débarqué ; après la conquête, il décide d'en faire sa capitale⁴. La cité semble donc avoir été créée de toute pièce ; pourtant, à l'époque de l'intrigue, sa population compte 500 000 habitants⁵, chiffre considérable au regard des standards médiévaux. À titre de comparaison, Paris, l'une des villes

1 *AFFC*, p. 234.

2 *ASOS*, p. 1075 : « The Night's Watch has been choosing its own leader since Brandon the Builder raised the Wall [...] a tradition many thousands years old. »

3 Il est frappant de remarquer qu'il n'y a pas de calendrier à Westeros, pas de découpage du temps, à part les saisons (même si Martin évoque une fois un jour de fête religieuse, *AFFC*, p. 834) : l'homme de *Game of Thrones* n'a pas pris sur le temps. Voir F. Hartog, « Ordre des temps : chronographie, chronologie, histoire », *Recherches de Sciences Sociales, 1910-2010. Théologies et vérités au défi de l'histoire*, Louvain-Paris, Peeters, 2010, p. 279-289.

4 *AGOT*, p. 168 : « Three hundreds years ago, Catelyn knew, those heights had been covered with forest, and only a handful of fisherfolk had lived on the north shore of the Blackwater Rush where that deep, swift river flowed into the sea. The Aegon the Conqueror had sailed from Dragonstone. It was there that his army had put ashore, and there on the highest hill that he built his first crude redoubt of wood and earth. » L'histoire précise après la conquête sera notamment racontée par Martin dans *The World of Ice and Fire*, éd. G. R. R. Martin, E. Garcia, L. Antonson, Londres, Harper, 2014.

5 *ASOS*, p. 528 ; saison 2, épisode 1.

les plus peuplées de la chrétienté occidentale, ne compte pas plus de 250 000 habitants au XIV^e siècle¹.

Au regard de l'urbanisation médiévale, même une fondation royale ne se développe pas avec une telle ampleur sans un phénomène de fond qui l'entretient. Si la ville antique, à l'image de Rome, était un lieu de consommation vivant sur les produits des provinces, la ville médiévale au contraire s'est construite comme un lieu de commerce et de production, à travers le développement de l'artisanat urbain et des mécanismes commerciaux². Le développement des villes médiévales s'appuie ainsi sur le rôle de marché qu'elles jouent pour leur environnement immédiat, à l'image du *contado* des communes italiennes, et sur le développement d'activités de transformation. La ville médiévale est ainsi le réceptacle de populations rurales venant commercer et s'installer dans ce lieu moteur de l'économie régionale ; elle est de ce fait le lieu d'innovations sociales, qui compliquent le schéma des trois ordres³. À partir des XIII^e et surtout XIV^e et XV^e siècles, on a au contraire l'émergence d'une nouvelle classe sociale, la bourgeoisie, qui s'enrichit par ses activités artisanales et surtout commerciales, et possède un poids politique croissant dans les cités. Le dernier ouvrage en date de Jean Favier sur les bourgeois de Paris montre bien comment l'urbanisation et le développement de la capitale se sont faits en lien avec l'affirmation d'un nouveau groupe social, actif dans des secteurs aussi divers que le commerce, les finances et la politique⁴.

Or, qui habite King's Landing ? En dehors de la cour, l'image qui nous est donnée tant dans les livres que dans la série est plutôt l'image d'habitants relativement pauvres, actifs dans le commerce de proximité

1 R. Cazelles, « La population de Paris avant la Peste Noire », *Compte rendu de l'Académie des Inscriptions et Belles-Lettres*, vol. 110, n° 4, 1966, p. 539-550.

2 Voir notamment les analyses de M. Weber dans *La ville*, Paris, Aubier, 1994, p. 21-22 où il distingue les villes de consommateurs, que l'on observe spécialement dans l'Antiquité, et les villes de producteurs, qui naissent du développement de l'industrie artisanale. Dans *La ville médiévale*, Paris, Odile Jacob, 2003, Thierry Dutour souligne bien les évolutions qui amènent de la ville antique à la ville médiévale et les transformations sociales qui en découlent.

3 Ce schéma est élaboré par les clercs à partir du IX^e siècle en France et en Angleterre : voir D. Iogna-Prat, « Le "baptême" du schéma des trois ordres fonctionnels : l'apport de l'école d'Auxerre dans la seconde moitié du IX^e siècle », *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, vol. 41, n° 1, 1986, p. 101-126.

4 J. Favier, *Le bourgeois de Paris au Moyen Âge*, Paris, Tallandier, 2012.

comme les boulangeries, les prostituées et le commerce des armes¹ ; on nous parle à l'occasion d'une guilde des marchands², mais ceux-ci semblent étonnamment peu présents. Les artisans, mis à part les armuriers qui ont une importance évidente pour l'intrigue, sont rarement mentionnés. Leur richesse semble très réduite et leur importance politique inexistante à Westeros. Ils n'ont pas de statut comparable à celui de bourgeois de la ville, qui leur accorderait des droits spécifiques et une reconnaissance sociale. Les choses sont un peu différentes dans les Cités Libres, où par contre les marchands ont accumulé une richesse considérable et ont un rôle politique majeur, sur le modèle évident des communes italiennes. On a ainsi l'exemple de Braavos qui est une ville de canaux et de marchands, d'escrimeurs et d'assassins, rappelant étrangement Venise à la fin du Moyen Âge et à l'époque moderne ; Syrio, le maître de danse braavosi d'Arya a également un singulier accent italien dans la série³.

Par contraste, l'image de King's Landing est celle d'une ville créée par volonté politique, pour asseoir une domination dynastique nouvelle. Le principe même d'une capitale créée de toute pièce est inenvisageable pour le Moyen Âge occidental : le pouvoir dérive de processus de long terme, d'une assise territoriale et des structures sociales de la ville même, quand on pense à la prise de pouvoirs des princes italiens sur les communes au cours des XIV^e et XV^e siècles. Cette création *ex nihilo* souligne bien que les villes de Westeros existent indépendamment de tout phénomène social et économique de fond, qui pourtant est indispensable à la pérennité des fondations urbaines.

Il serait certainement de mauvaise foi que de considérer qu'il n'y a aucun changement historique dans l'univers construit par George R. R. Martin. Mais l'un des seuls que nous puissions observer directement dans les temps qui nous sont décrits, tant dans l'œuvre littéraire que dans la série, repose sur la religion. L'arrivée des « New Gods » apportés par les « Andals » n'est pas vue comme un problème en soi : le Nord garde ses « Old Gods » ; le reste des Sept Royaume vénère les « New Gods », mélange de Trinité chrétienne et de polythéisme romain :

1 On a la mention d'une corporation des armuriers dans *ACOK*, p. 234.

2 *ASOS*, p. 426 : « We'll return on the morrow with the guild masters to go over their plans. »

3 Saison 1, épisode 3.

les sept divinités correspondent à peu de choses près aux divinités les plus importantes du Panthéon gréco-romain¹ mais représentent en réalité les différentes facettes d'un seul Dieu². La cohabitation paisible des différentes religions n'est pas simplement due au fait qu'elles ont des territoires bien délimités, puisque l'on trouve également un « God's Wood », sanctuaire des « Old Gods », à King's Landing, où les « New Gods » dominant. La situation rappelle la cohabitation des sectes dans l'Empire romain. La comparaison prend tout son sens avec l'élément perturbateur que représente l'introduction de R'hllor ou « Lord of Light » par l'intermédiaire de la prêtresse rouge, Mélisandre d'Asshai. Le prosélytisme, phénomène nouveau à Westeros, est bien représenté par Mélisandre et l'iconoclasme parfois violent qui l'accompagne : le Seigneur de la lumière ne supporte pas la cohabitation avec les autres fausses religions. Cette rhétorique de l'erreur et de la « vraie religion » est un écho direct à l'introduction du christianisme dans l'Empire romain qui, contrairement aux autres sectes présentes à la même époque, prétendait détenir la seule vérité³ ; son universalisme posait un problème politique ; de même, la conversion de Stannis pose un problème politique, notamment pour ses propres partisans, à l'image des hésitations de Davos Seaworth.

L'introduction de cet élément perturbateur transforme les structures religieuses de certaines parties de Westeros, en particulier autour de Dragonstone, le siège de Stannis. Mais mis à part cet élément, les évolutions sociales, culturelles ou techniques sont rarement visibles. On observe davantage une superposition de strates historiques pêle-mêle ou une division géographique, là où la réalité historique opère plutôt une division chronologique. L'ailleurs remplace l'autrefois, le géographique

1 Le Père pour Jupiter ; la Mère pour Junon ; le Guerrier pour Mars ; l'Étranger pour Mercure... Voir à ce sujet M. Attali, « Rome à Westeros : éléments d'historiographie des religions romaines dans *A Song of Ice and Fire* de George R. R. Martin », Actes du colloque *L'Antiquité gréco-latine aux sources de l'imaginaire contemporain* (7-9 juin 2012), à paraître.

2 ACOK, p. 495 : « God is one [...] with seven aspects. » Les suiveurs du « Drown God » des « Iron Islands » rejettent, parfois violemment, les autres dieux, mais sans prosélytisme, puisqu'il s'agit avant tout du Dieu propre aux « Ironborn », avec une connotation ethnique très forte : saison 2, épisode 3.

3 Entre autres références possibles, Mélisandre parlant à Davos « Why cling to these false gods? », ASOS, p. 347 ; saison 2, épisode 4. Pour la comparaison avec le christianisme dans l'empire romain, voir notamment S. Claire Mimouni et P. Maraval, *Le christianisme des origines à Constantin*, Paris, PUF, 2006.

se substitue au diachronique¹. Dans le même temps coexistent, à des distances finalement assez faibles, des cités esclavagistes à l'apparence plutôt antique ; des hordes de Dothraki qui rappellent les Mongols ; des cités libres comme Pentos qui rappellent les communes italiennes des XIII^e et XIV^e siècles, vivant du commerce et dirigées par un conseil des grandes familles ; les « Ironborn » des « Iron Islands » qui rappellent les royaumes vikings des VIII^e-XI^e siècles ; et enfin une monarchie en construction dont le siège est à King's Landing mais a vocation à asseoir sa domination sur les Sept Royaumes, ce qui se rapproche de la mise en place des monarchies françaises et anglaise au XV^e siècle contre les velléités des princes régionaux, la Bourgogne dans le cadre de la France notamment. Ce sont des images historiques très fortes et stéréotypées qui coexistent ici. Elles renvoient à des réalités qui, historiquement, ont pris place parfois dans des lieux, mais surtout dans des temps différents, alors qu'elles sont contemporaines ici.

Cette superposition se marque visuellement dans la série *Game of Thrones* par les éléments de décor qui mélangent bien souvent des éléments d'époque très diverses. À Pentos, de l'autre côté de la « Narrow Sea », le palais dans lequel vivent Daenerys et Viserys rappelle l'architecture renaissance voire néo-classique. La façade du palais est richement décorée de bas-reliefs floraux et végétaux ; les jardins sont décorés de vases rappelant les imitations néo-classiques des céramiques grecques. Pour autant, la fresque ornant le bain de Daenerys est d'une facture assez rudimentaire rappelant davantage les conventions picturales du XIV^e siècle². Les vues de King's Landing font écho aux vues de Constantinople, en particulier avec les tours rappelant celles de Sainte-Sophie ; la salle du trône quant à elle reprend davantage d'éléments romans, même si son aspect très décoratif pourrait rappeler certaines caractéristiques du gothique international. Enfin, à Winterfell, l'architecture du château en lui-même est assez difficile à caractériser mais un élément artistique retient l'attention : la statue de Lyanna Stark dans la crypte, qui rappelle

1 On peut aussi le remarquer pour l'émotivité : alors que les hommes ne pleurent pas à Westeros, les seuls hommes qui pleurent sont des hommes d'ailleurs, par exemple les habitants de Qarth : *ACOK*, p. 576 : « The Qartheen wept often and easily; it was considered a mark of the civilized man. » Dans un monde qui n'évolue pas et ne change jamais, la différence ne peut être que dans l'ailleurs.

2 Saison 1, épisode 1.

les sculptures des façades d'église de l'époque gothique, notamment allemande¹.

Tout se passe comme si on avait condensé une série d'expériences politiques, sociales et artistiques différentes, qui se sont déroulées dans un long Moyen Âge qui s'étend parfois de l'Antiquité jusqu'au début de l'époque moderne, et qui reprennent des distinctions géographiques plus ou moins figées : les cités-États et l'esclavagisme au Sud, les royaumes maritimes au Nord. Il s'agit d'un resserrement de l'histoire dans une époque et un espace plus restreints ; la variété des emprunts permet une diversité dans un monde qui présente peu d'évolutions en lui-même.

Ce n'est pas, de la part des créateurs et des auteurs de ces œuvres, une simple incohérence historique ou un oubli des mécanismes sociaux, que l'historien aurait beau jeu de souligner d'un point de vue surplombant. L'histoire de ce monde d'inspiration médiévale est en elle-même très significative de l'image du Moyen Âge qui nous est proposée à travers *A Song of Ice and Fire*. Certes, George R. R. Martin reprend le « lexique visuel » bien connu du public pour recréer la « couleur locale² » d'un « Moyen Âge secondaire » composé de « princesses, de monstres, de chevaliers, de rois barbares aux cheveux longs³ ». Mais son image du Moyen Âge va au-delà de cette simple mise en scène frappante et reconnaissable. On retrouve ici un Moyen Âge immobile qu'il est possible de condenser en quelques années et en quelques lieux symptomatiques, qui correspondent à autant d'images d'Épinal de l'imaginaire collectif sur le Moyen Âge⁴.

Un monde sans évolution, un monde clos également, à l'image du Mur qui forme la barrière du « monde civilisé », et à l'image des cartes, tant celles qui accompagnent les livres de Martin que celle, animée, qui forme le générique de la série : il s'agit d'un « petit » monde, qui ne connaît que ses environs immédiats, dont les espaces à l'est sont inconnus et les espaces à l'ouest inexistant... pour l'instant. Il s'agit

1 *Ibid.*

2 Pour reprendre les concepts utilisés par D. Couégnas dans *Introduction à la paralittérature*, Paris, Seuil, 1992, p. 143.

3 Pour citer V. Groebner dans *Das Mittelalter Hört Nicht Auf*, Munich, Beck, 2008, p. 9-23.

4 Cette immobilité historique est aussi un trait caractéristique du genre de la *fantasy* : tout y dure plus longtemps, se comptant en millénaires. Comme nous l'a indiqué Anne Besson, ce qui compte dès lors, et ce que va raconter Martin, c'est le moment où on passe de l'ordre au désordre, de l'équilibre au chaos.

du monde fermé et restreint d'avant la découverte de l'Amérique par les Occidentaux, qui agit comme un multiplicateur d'horizons et justifie souvent l'utilisation de cette date pour clore le Moyen Âge. Après que Christophe Colomb pose son pied sur le sol américain, le monde peut connaître des changements majeurs et sortir du sommeil dans lequel il était plongé durant toute l'époque médiévale. Le Moyen Âge de *Game of Thrones* n'est donc pas traité comme période historique avec ses mécanismes, ses évolutions et ses transformations, mais comme un réservoir de formes exotiques. La compatibilité de ces formes issues de lieux et d'époque diverses suppose implicitement leur appartenance commune à un monde qui n'évolue qu'à la marge. Il est d'ailleurs significatif que l'évolution sociale majeure introduite par les « Andals » soit justement le fruit d'une invasion, donc d'un élément violent extérieur, et non d'une évolution interne : le monde pré-moderne est soumis à des éléments perturbateurs qui viennent des autres mondes mais ne se transforme pas de lui-même – monde stable, monde ordonné, monde immobile. Martin reprend finalement notre conception occidentale de l'histoire pensée en termes de progrès, qui pose le Moyen Âge comme le « temps d'avant », avant l'imprimerie, avant l'État, avant les Grandes Découvertes, un temps où l'évolution n'existe pas.

CONCLUSION

La série de George R. R. Martin fusionne ainsi diverses temporalités, en sorte que son monde imaginaire est un concentré, au sens chimique, de Moyen Âge. Martin pioche ainsi dans plusieurs moments médiévaux pour composer un monde qui du coup nous est forcément familier. C'est peut-être là, d'ailleurs, une partie de la raison du succès de la série : elle offre au lecteur/spectateur plusieurs Moyen Âge, en sorte que chacun y reconnaît le sien. Westeros contient à la fois le Moyen Âge d'Arthur et celui de Robin des Bois, le Moyen Âge féodal du XI^e siècle, tissé de faides et de négociations entre grandes familles, et le Moyen Âge monarchique du XV^e siècle, parcouru de grands conflits, étatiques déjà, nationaux

bientôt. Un Moyen Âge kaléidoscope¹ donc, ce qui permet ainsi à chacun de reconnaître au moins un élément, et donc, forcément, de s'y reconnaître. Dans ces mélanges qui ne tournent jamais au patchwork, c'est clairement le haut Moyen Âge qui disparaît complètement : on passe de l'empire de Valyria à ce monde féodal, sans transitions – ce qui est dommage, vu la richesse de cette période souvent négligée².

Si le réalisme de la série est unanimement salué, c'est ainsi parce que Martin sait, avec talent, fondre ensemble plusieurs réels. Cette fusion de strates temporelles, qui n'est pas sans présenter parfois de véritables contradictions, doit être expliquée et analysée : à l'heure où une grande majorité du public, et notamment des étudiants, découvrent le Moyen Âge à travers *Game of Thrones*, le risque est que cette fusion devienne confusion.

Le médiéviste doit dès lors rappeler trois choses. Tout d'abord, face à l'absence de l'Église et du clergé dans Westeros, il faut rappeler leur rôle absolument fondamental dans l'histoire de l'Occident médiéval, au cœur de la production culturelle, de la structuration sociale, et de la vie politique, et faire comprendre que le Moyen Âge se joue au moins autant sur les champs des batailles que dans les grands monastères, et que les manuscrits enluminés en sont un symbole à part entière, au même titre que l'épée. Ensuite, il faut souligner à quel point le Moyen Âge a été une civilisation autre, pas seulement d'un point de vue militaire, mais aussi car cette époque était articulée sur un autre rapport à la famille, aux émotions, à l'espace : bref, là où Martin plaque souvent des réalités sociales contemporaines sur des structures politiques médiévales, il faut rappeler la grande altérité, anthropologiquement parlant, du monde médiéval³. Enfin et surtout, il faut refuser la tentation, très présente dans cette série, de penser le Moyen Âge comme un bloc, en en niant la diversité et les évolutions, notamment sociales et économiques. Impossible, aujourd'hui moins que jamais, de parler « du » Moyen Âge : s'il y a bien des cohérences et des continuités dans cette période, qui se

1 V. Groebner, *op. cit.*

2 On lira par exemple C. Wickham, *Framing the Early Middle Ages. Europe and the Mediterranean (400-800)*, Oxford, Oxford University Press, 2005.

3 On lira par exemple J.-Cl. Schmitt, *Le corps, les rites, les rêves, le temps. Essai d'anthropologie médiévale*, Paris, Gallimard, 2001 ; ou encore M. Sot, A. Guerreau-Jalabert, J.-P. Boudet, « L'étrangeté médiévale », *Pour une histoire culturelle*, éd. J.-P. Roux et J.-F. Sirinelli, Paris, Seuil, 1997, p. 167-182.

prolongent d'ailleurs au-delà de la date limite de 1492 et autorisent à parler d'un « long Moyen Âge », reste que les différences entre les siècles sont nombreuses. Poser le Moyen Âge comme une unité relève moins de l'enquête scientifique que du fantasme, celui d'un monde socialement figé, économiquement replié, géographiquement clos. Contre cette vision d'un monde (dé)limité, il faut donc réaffirmer à quel point le Moyen Âge est une époque riche et complexe, tissée d'évolutions nombreuses qui se répondent les unes aux autres, à quel point, aussi, l'Europe médiévale est déjà ouverte sur le monde, et en étroite connexion avec les autres espaces¹. Le Moyen Âge n'est pas une parenthèse que viendraient fermer les Grandes Découvertes, ce n'est pas non plus un moment où l'histoire allait moins vite qu'aujourd'hui. Contre toute tentation essentialiste, il faut donc, plus que jamais, conjuguer le Moyen Âge au pluriel.

Florian BESSON
Catherine KIKUCHI
Cécile TROADEC
Université Paris-Sorbonne

¹ Voir *Histoire du monde au xv^e siècle*, éd. P. Boucheron, Paris, Pluriel, 2009 ; F.-X. Fauvelle-Aymar, *Le rhinocéros d'or. Histoires du Moyen Âge africain*, Paris, Alma, 2013.